

Acciones Participativas en La Escuela, una Propuesta en el Marco de la Lúdica

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Elsa Cristina Rojas Fuentes

Octubre 2016.

Copyright © 2016 por Elsa Cristina Rojas Fuentes. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

A mi esposo e hijos, quienes siempre han estado presentes en el difícil, pero fructuoso proceso de formación, afrontando juntos las constantes luchas, el incesante trabajo en aras de un mejor futuro personal y profesional, la entrega y dedicación al cumplimiento de una pequeña meta que será el comienzo de muchas otras. También le agradezco a la Fundación Universitaria los Libertadores, por permitirme crear una nueva perspectiva de vida, a todas las personas que han estado conmigo en este proceso y que vieron posible que este proyecto se realizaría, a los tutores y compañeros que han sido espectadores de este esfuerzo y dedicación por la docencia.

Cristina Rojas

Resumen

El presente documento, muestra el proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel 2° de primaria en Institución Educativa Instituto Nacional Mixto, ubicada en el barrio “El Rosario” del municipio de Piendamó del departamento del Cauca.

El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en el área de matemáticas y específicamente en el tema de los números pares e impares. Desde esta perspectiva se planteó una ruta de intervención didáctica enmarcada en el juego y las artes involucrando elementos llamativos para la población. El trabajo se orientó por una investigación de corte cualitativo y se matriculo en la línea de investigación de la Fundación Universitaria los Libertadores, denominada pedagogía, medios y mediaciones.

Palabras clave: Tic, lúdica, Participación Activa

Abstrac

This document shows the process of formative research carried out with the children of the 2nd level of elementary school in Educational Institution National Mixed Institute, located in the neighborhood "El Rosario" of the municipality of Piendamó in the department of Cauca.

The project allowed to recognize the importance of play activity as a pedagogical tool to strengthen learning in the area of mathematics and specifically in the theme of even and odd numbers. From this perspective it was proposed a route of didactic intervention framed in the game and the arts involved elements striking for the population.

The work was guided by qualitative research and enrolled in the research line of the University Foundation Los Libertadores, called pedagogy, media and mediations.

Keywords: Tic, playful, Active Participation

Tabla de contenido

Capítulo1 Conociendo mi Institución	6
Capítulo 2 Teorías Aplicadas	9
Capítulo 3 Metodología de Trabajo.....	14
Capítulo 4 Las Tic Como Revolución Educativa en la Planeación y Ejecución de las Clases.....	17
Capítulo 5 Conclusiones y Recomendaciones.....	32
Lista de Referencias.....	35
Anexos.....	37
Anexo 1. Encuesta a estudiantes.....	39

Lista de Tablas

Tabla No 1. Actividades.....	22
Tabla No 2. CRONOGRAMA DE REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	29
Tabla No 3. Fase de Validación.....	30
Tabla No. 4 Resultados de frecuencias.....	31
Tabla N° 5: CUESTIONARIO.....	41

Lista de figuras

Figura No 1. Esquema de intervención para la propuesta pedagógica.....	20
Figura No. 2 Aplicación de estrategias en clase.....	42
Figura No. 3 Aplicación de estrategias en clase.....	42
Figura No. 4 Dinámica de integración “El Tren”.....	43
Figura No. 5 Socialización se software That Quiz.....	43
Figura No. 6 Explicación de las ayudas didácticas.....	44
Figura No. 7 Explicación de las ayudas didácticas.....	45
Figura No. 8 Explicación de las ayudas didácticas.....	45
Figura No. 9 Explicación de las ayudas didácticas.....	46
Figura No. 10 Explicación de las ayudas didácticas.....	46
Figura No. 11 Explicación de las ayudas didácticas.....	48

Capítulo 1

Conociendo mi Institución

En la Institución Educativa Santa Lucia, sede Bocas del Salero ubicada en el municipio de Purificación Tolima, desarrolla el modelo educativo escuela nueva, implementado por el ministerio de educación nacional el cual incorpora sistemas multigrados, metodologías activas y enseñanza personalizada. En su mayoría los estudiantes son provenientes de familias que tradicionalmente se dedican a labores agrícolas como el cultivo de arroz y demás actividades propias de la región. Este grupo estudiantil pertenece a familias de un nivel socio – económico bajo, si se tiene en cuenta que casi en la totalidad se encuentra en el nivel 1 del Sisben.

Analizando las acciones académicas de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Santa Lucia, sede Bocas del Salero, se observa el desinterés y falta de motivación en el proceso de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, pese a que sus clases están orientadas con material didáctico como cartillas, donde observan ilustraciones gráficos, responden cuestionarios de forma permanente, con el fin de que construyan ellos mismos su propio conocimiento. Sin embargo pese al uso de este material y las orientaciones brindadas por el docente, el proceso de aprendizaje no despierta la motivación necesaria para que los estudiantes demuestren interés por aprender.

Todo esto conlleva a que los educandos no encuentren nuevas alternativas para explorar en la búsqueda de nuevos conocimientos de acuerdo con el momento actual que está viviendo nuestra región, país y en el mundo entero, al contrario de ello, los estudiantes son conformistas pero

también son agentes pasivos, poco propositivos, por esta razón se hace necesario plantear acciones pedagógicas que ofrezcan información relevante que estimulen la atención de los estudiantes sobre todo frente a las explicaciones dadas por sus docentes, con el ánimo de fomentar su participación con el uso de los recursos didácticos y lúdicos.

En esta misma línea, la institución educativa no cuenta con las diferentes herramientas tecnológicas necesarias para la implementación de las tics, en este orden de ideas no se cuenta con servicio de internet, ni equipos de cómputo en la sede, por lo que el área de informática se reduce a una (1) hora semanal de informática, y demás es orientada de forma teórica. Lo anteriormente señalado no permite que los estudiantes generen proceso de investigación y consulta frente a un tema determinado como por ejemplo: cambios climáticos, el calentamiento global y los principales agentes contaminantes a nivel regional, nacional y mundial. De esta forma, la falta de motivación y de estrategias pedagógicas basadas en las tics en los estudiantes del grado quinto genera problemas de aprendizaje, los cuales conllevan grandes problemas en el aula de clases, como la constante indisciplina y la falta de interés en la participación de cada una de las actividades programadas por el docente a cargo.

Teniendo en cuenta, la descripción anterior, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué estrategias lúdico pedagógicas basadas en Tic, favorecen la participación activa en el aula de los estudiantes de escuela nueva (grado 5) de la Institución Educativa Santa Lucia, sede Bocas del Salero, del municipio de Purificación -Tolima? Para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos, el general se orienta a: Implementar estrategias lúdico pedagógicas, apoyadas en las Tic en pro de la participación activa de los estudiantes de

grado quinto de la institución educativa Santa Lucia, sede Bocas del Salero. Y los específicos se centran en: diseñar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en tic, promover el desarrollo de competencias teórico-prácticas en el uso de las nuevas tecnologías como herramienta para el proceso de enseñanza y aprendizaje, y evaluar el impacto de las estrategias implementadas en el desarrollo del proyecto.

Con la realización de esta investigación se aporta a la calidad de la educación de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Técnica Santa Lucia, además de ello se contribuye a mejorar el bajo rendimiento académico en las diversas áreas del conocimiento, el cual desafortunadamente se evidencia en las pruebas saber realizadas por el estado. Por este motivo se pretende a través de la implementación de las TIC como estrategia lúdico-pedagógica en el proceso de aprendizaje de los educandos, favorezca la motivación, interés y participación de los estudiantes en su formación académica dentro y fuera del aula.

Además de lo anterior, con el desarrollo del proyecto y mediante la utilización de las tics como estrategia lúdico pedagógica pretendemos que los estudiantes investiguen, indaguen y propongan sobre temas de interés en las diversas áreas del conocimiento, y de esta manera obtengan un mejor desempeño y participación en el desarrollo de las clases y de las diferentes actividades relacionadas con las áreas del conocimiento, alcanzando así los logros propuestos de una manera satisfactoria, eficiente y eficaz.

Capítulo 2

Teorías Aplicadas

Antes de iniciar este gran proceso de búsqueda es importante definir conceptos claves para el abordaje de estas temáticas propuestas, como es el caso de:

Una estrategia lúdica; la cual permite integrar al educando en diversas actividades pedagógicas, captando su atención, esta estrategia se puede reforzar con el juego, debido a que

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (Cárdenas Páez 2004).

Así de esta manera el educando ejercita diferentes habilidades en las áreas específicas en las cuales desea profundizar;

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos (Cárdenas Páez 2004. P 28).

Puesto que cada contexto es diferente y la forma de aplicar distintas estrategias se deben tener en cuenta de acuerdo a la realidad.

Es vital aclarar que la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f). Ya que se cuentan con elementos del medio para su respectiva aplicación.

De esta forma:

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. (López. 2001. P 39).

Este enfoque se ve enunciado por el modelo pedagógico constructivista.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia, debido a que la práctica de determinadas actividades enriquece los conocimientos de los educandos. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de

hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido. Como lo plantea (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Por otro lado la participación activa juega un rol fundamental en este proceso, dado que el educando se debe motivar a diario con el fin motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender.

En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002)

Teniendo en cuenta este planeamiento se debe brindar una retroalimentación acorde a las necesidades de cada educando presente en el aula de clases.

Ahora bien frente al referente normativo que fundamente este trabajo, podemos señalar la Ley 1341, 30 de Julio de 2009. Artículo 1 y 2 y la ley general de educación 115 de 1994. Por otro lado la ley 134, en su artículo 1 resalta el marco general para la formulación de las políticas que

rigen las tecnológicas de la información y la comunicación, su artículo 2, estipula los principios orientadores bajo los cuales se sustenta la presente propuesta de intervención pedagógica y que buscan entre otras cosas la investigación y fomento de las tic, lo que contribuirá al “desarrollo educativo, cultural, económico, social y político... incrementando la productividad la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social” (SP).

La Ley 115 de 1994, está referida en este trabajo porque en su artículo 1 resalta la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social por lo que la propuesta como tal apunta a esta concepción debido a que los estudiantes de grado quinto, tienen derecho no solo a integrar procesos mediados por tic sino a que todas las políticas educativas sean empleadas de manera directa en los centros educativos, con los medios y mediaciones necesarias para alcanzar una educación integral.

Por lo tanto, las instituciones educativas en estas áreas rurales cuentan con la infraestructura adecuada y en condiciones óptimas para que la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos de enseñanza- aprendizaje, lo cual no es solo una utopía o una irrealdad dentro de una comunidad que vive, siente y desea superarse como cualquier ciudadano íntegro, idóneo, que también forma parte de la ciudadanía, si no que el estado se encargue de brindar las herramientas necesarias para socializar estos nuevos procesos en las dimensiones del conocimiento.

Se logró sembrar la inquietud que logro desencadenar un proceso de transformación de la actitud de los docentes frente al proceso formativo y frente a la incorporación de las Tecnologías

de la Información y la Comunicación en su quehacer pedagógico para la formación de los estudiantes. Dado que la manera en que la formación en el área de informática básica desencadenara nuevas actitudes en los docentes, puesto que a través de las capacitaciones virtuales y presenciales, que fueron integradas a su vida personal, enfrentando poco a poco las exigencias cognitivas en sus áreas de desempeño profesional, como lo es el caso de nuevos instrumentos en la educación como es el caso de tabletas educativas...

Así mismo la historia de las nuevas tecnologías suele marcar como inicio aquellos momentos en los que hubo un interés por crear máquinas que ayudaran a realizar y almacenar operaciones matemáticas. Grace Murray Hopper (1990) fue la inventora del lenguaje COBOL, diseñado para facilitar la creación de programas de ordenador por parte de personas sin muchos conocimientos de informática. Ella también elaboró un manual en el que establece los principios básicos para la programación de ordenadores, lo cual facilitó procesos de aprendizaje en diferentes entornos educativos.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación tienen un potencial reconocido para apoyar el aprendizaje, el conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias para aprender autónomamente. Esto sucede porque las Tecnologías de la Información y la Comunicación ayudan a la motivación del estudiante, la capacidad de resolver problemas, mejora el trabajo en grupo, refuerza la autoestima del alumno al desarrollar la autonomía de aprendizaje, además de tener la ventaja de poder acceder a ellas desde cualquier parte y a cualquier hora, con solo tener una computadora e internet se puede ingresar a este nuevo contenido virtual.

Entrando al campo conceptual de la temática central del proyecto se resalta que hoy día es fácil encontrar todo tipo de definiciones para las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), quizás baste con decir que este término agrupa tanto a los recursos, como a las estrategias, habilidades y competencias que se requiere dominar en la sociedad del conocimiento, entre las que destacan la capacidad de búsqueda, selección, análisis e interpretación de la información.

Capítulo 3

Metodología de Trabajo

Este es un estudio cualitativo, es decir, que los sujetos a investigar y los investigadores son un pilar importante para esta combinación de participación e investigación, pues lo que se pretende es la toma de conciencia de los docentes y educandos sobre el o los tipos de estrategias que se utilizan para el logro de mejores aprendizajes y la importancia que tienen hoy las tecnologías para los estudiantes. En este orden de ideas, la investigación cualitativa “se interesa por captar la realidad educativa a través de los ojos de la gente que está siendo estudiada, es decir a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto”. (Bonilla y Rodríguez. 1997. P. 84)

Bajo este tipo de estudio, el enfoque de investigación que alimenta este diseño metodológico es la investigación acción, la cual se utiliza para describir e intervenir los escenarios a partir de estrategias que posteriormente son sometidas a la observación, acción, reflexión. Es una metodología utilizada para generar un cambio social y en este caso un cambio educativo proporcionando autonomía para su ejecución, reconstruyendo las prácticas y los discursos que tienen lugar en el contexto de la investigación. En la práctica y como practica la Investigación

Acción es: “un proceso dialógico en el que el dialogo es la categoría social y epistemológica en el que la relación con las personas investigadas en recíproca” (Serrano. 1992. p. 120)

Continuando con este diseño, el proyecto se matricula en la línea institucional de investigación de la Fundación Universitaria los Libertadores pedagogías, medios y mediaciones, Teniendo en cuenta que el problema y la propuesta de intervención atienden el **eje de acción:** Núcleos de problemas que pregunten por las interacciones en nuevos escenarios que propone la línea de investigación. A su vez el proyecto alimenta la línea de investigación de la facultad de educación denominada Pedagogías, didácticas e infancias, específicamente en su eje de didáctica y su sub eje de: Elaboración y puesta en marcha de metodologías didácticas específicas, debido a que “La didáctica es frecuentemente invocada y reivindicada no solo en los espacios dedicados a pensar la educación sino como una necesidad de cualquier profesión que en algún momento establece contacto con la docencia”. (Acevedo, R. 2009. p. 10).

La población objeto de estudio son las realidades educativas y la comunidad académica de la institución educativa Santa Lucia, sede Bocas del Salero, del municipio de Purificación –Tolima, caracterizada como se señaló en el primer capítulo por ser una población de zona rural que se enfoque a las acciones agrícolas de la región. La muestra se centra entonces en los estudiantes de grado quinto, quienes asisten a la institución en modalidad de escuela nueva.

Los instrumentos de investigación que afianzan el proceso investigativo y que se implementaran encontramos:

Diarios de campo: Según Bonilla (2002) el diario de campo “debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”. (p.129)

Talleres: este instrumento nos lleva a:

Considerar la posibilidad que en él se encadenen diferentes haceres como: el hacer ver, el hacer hablar, el hacer recordar el hacer conceptuar, el hacer recuperar, el hacer analizar y muchos más haceres que permiten que el objeto del quehacer investigativo se haga visible, transparente, relacionable, transitivo o se convierta en un ente invisible, opaco, aislado y vacío (Ghiso, A. 19997. p. 2)

Fotografía: Según Serge Tosseron (2000) “la fotografía como práctica, no sólo como imagen aborda la dinámica del “rastro” entendida no como la marca dejada por el contacto de un cuerpo con una superficie –huella- sino como marca de una acción” (SA. SP) teniendo en cuenta a Tosseron, se evidencia que la fotografía es crucial para evidencias acciones y actitudes que sustentan la investigación cualitativa.

Entrevista: es un proceso de

Comunicación que se realiza normalmente entre dos personas; en este proceso el entrevistado obtiene información del entrevistado de forma directa. Si se generalizara una entrevista sería una conversación entre dos personas por el mero hecho de comunicarse, en cuya acción la una obtendría información de la otra y viceversa. En tal caso los roles de entrevistador / entrevistado irían cambiando a lo largo de la conversación (Peláez y otros. SA. p. 2).

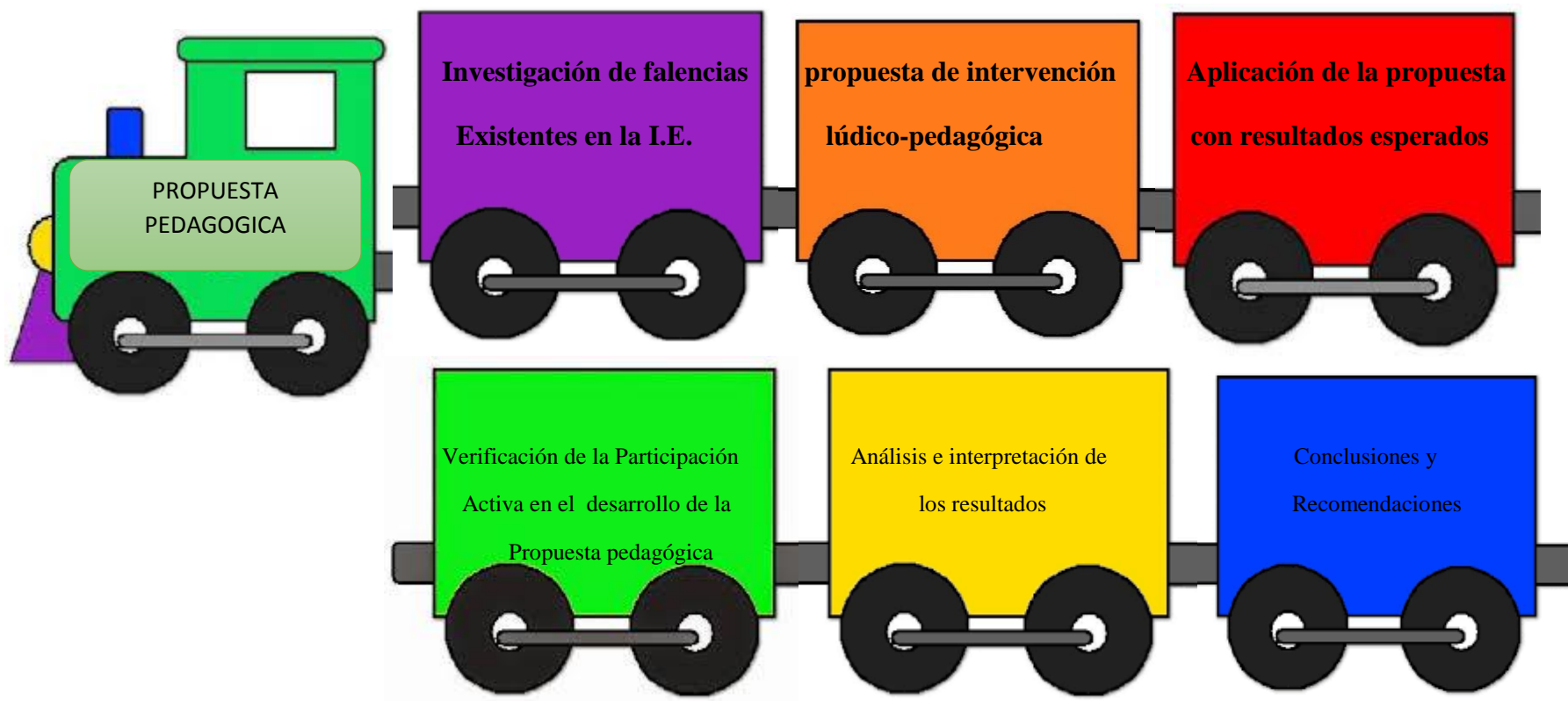
Para el caso particular de esta propuesta la entrevista será un instrumento de aplicación para estudiantes con el ánimo de conocer el impacto de las estrategias utilizadas-

Finalmente la información recolectada a la luz de la realidad, servirá para analizar el impacto de las estrategias implementadas con el instrumento de talleres. Este análisis se realizara por categorías que permitan evidenciar los cambios sustanciales en la población objeto de estudio el cual está en relación a la investigación acción.

Capítulo 4

Las Tic Como Revolución Educativa en la Planeación y Ejecución de las Clases

Figura No 1. Esquema de intervención para la propuesta pedagógica



Fuente: de la autora

Fase del Diseño

Implementar en los docentes y estudiantes de la institución educativa Santa Lucia, la utilización de las tic como herramienta pedagógica en el proceso de aprendizaje en las diferentes áreas de conocimiento, como lo es el caso de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales, dándole el uso adecuado a los diferentes recursos tecnológicos que posee la institución educativa, para que se creen los ambientes de aprendizaje de forma dinámica y divertida mejorando así el rendimiento académico en los educandos.

Los recursos necesarios para la implementación de las tic son:

Primero iniciar con una inducción al personal docente de la institución, sobre la importancia del uso adecuado de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes para mejorar su rendimiento académico, orientado desde las áreas fundamentales; como lo son matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales.

Segundo continuar el proceso de inducción con los educandos, motivando de esta manera el uso adecuado de las herramientas tecnológicas y su importancia en la búsqueda de información para desarrollar sus actividades escolares dentro y fuera de la institución con el fin de mejorar el rendimiento académico y obtener mejores resultados.

Tercero realizar una presentación de las herramientas que brinda la ofimática, seguido del uso de programas de Microsoft Office para los educandos organizando la información con el programa thatquiz para el reconocimiento y adecuación de diferentes herramientas en las áreas fundamentales del conocimiento como lo es el caso de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales, mostrando sus herramientas y ventajas que pueden ofrecer al utilizarlas de forma adecuada.

Cuarto brindar la orientación y asesoría para buscar información en la red, usando los diferentes buscadores virtuales, dando un buen uso a estas herramientas educativas, mostrando su importancia en las diferentes consultas.

Quinto incentivar la creación de correos electrónicos para intercambiar información de carácter educativo, entre docentes y estudiantes.

Sexto motivar la participación de los educandos en blogs educativos, portales y foros educativos retroalimentando sus conocimientos e intercambiando información con diferentes entes educativos a nivel mundial.

Séptimo dar a conocer al personal docente la importancia de incorporar las Tic en la planeación curricular de sus clases ejecutándolas de manera didáctica e interactiva, mostrando su relevancia en las áreas fundamentales como lo es el caso de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales.

Fases del Desarrollo

OBJETIVO:

Diseñar, elaborar e implementar actividades con el uso de las TIC, para el fortalecimiento de las estrategias pedagógicas y didácticas en la I.E. Santa Lucia.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR EN LA PROPUESTA

Tabla No 1. Actividades

NUMERO DE LA ACTIVIDAD	ESPECIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD
1	✓ Inducción al personal docente de la institución.
2	✓ Inducción con los educandos.
3	✓ Presentación de las herramientas que brinda la ofimática
4	✓ Orientación y asesoría para buscar información en la red.
5	✓ Creación de correos electrónicos para intercambiar información de carácter educativo
6	✓ Participación de los educandos en blogs educativos.

7	✓ Ingreso a diferentes sitios web, con el fin de participar en talleres de refuerzo en los conocimientos vistos en clase.
8	✓ Dinámicas en el aula de clases con la ayuda de juegos interactivos que refuercen las temáticas vistas acerca de las diversas áreas del conocimiento.
9	✓ Actividades lúdico-pedagógicas basadas en TIC con las temáticas vistas en clase.
10	✓ Orientación y manejo acerca del programa that quiz; retroalimentados con talleres didácticos y evaluaciones en línea.
11	✓ Formas de elaboración de diferentes diapositivas utilizando las novedades del programa Power point en la presentación de trabajos escritos.
12	✓ Importancia de incorporar las Tic en la planeación curricular de sus clases ejecutándolas de manera didáctica e interactiva.
13	✓ Ejecución de una clase interactiva y dinámica a través de las TIC para docentes y estudiantes.
14	✓ Participación de los padres de familia en una clase interactiva y didáctica, realizando intercambio de roles para dar a conocer las ventajas de las TIC.

Fuente: De la autora

Esta propuesta pedagógica tiene como objetivo renovar el panorama educativo mostrando nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje acerca de la informática y la aplicación de programas virtuales como lo es el caso de Thaquiz para crear plataformas de contenidos en las áreas fundamentales como lo es el caso de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales, para los educandos de grado quinto en la Institución Educativa Santa Lucia.

A su vez incentivar al personal docente de la I.E. Santa Lucia, para que apliquen la tecnología en su quehacer pedagógico, adquiriendo las habilidades y destrezas necesarias para enriquecer su proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta fase los docentes que están a cargo de la investigación presentaran su propuesta pedagógica sobre la importancia del uso adecuado de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos, y la forma de cómo mejorar el rendimiento académico de los mismos, por este motivo se ha implementado la inducción intensiva al personal docente y directivas de la institución educativa Santa Lucia, junto con estrategias didácticas de la enseñabilidad de la informática, fomentando el uso de blogs educativos, participación en portales educativos aplicación de programas virtuales como lo es el caso de That quiz para crear plataformas de contenidos en las áreas fundamentales como lo es el caso de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales para colaborar en la creación de correos electrónicos de trabajo con los educandos. Además se les mostrara diversas herramientas pedagógicas las cuales pueden utilizar en la planeación y ejecución de las actividades escolares dentro y fuera del aula de clases.

Esta presentación e inducción se realizara con la mayor claridad posible dentro de un ambiente agradable y de mutuo acuerdo con los docentes, haciéndoles ver de una forma muy cortes y adecuada, la implementación de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico.

Segundo continuar el proceso de inducción con los educandos, motivando de esta manera el usos adecuado de las herramientas tecnológicas y su importancia en la búsqueda de información para desarrollar sus actividades escolares dentro y fuera de la institución con el fin de mejorar el rendimiento académico y obtener mejores resultados.

Para desarrollar este proceso de inducción con los educandos se les motivara para que utilicen las diferentes herramientas tecnológicas, enseñándoles a conocer cada una de ellas y sus diferentes usos en la búsqueda de información y presentación de sus trabajos escritos. Además se les mostrara mediante videos, diapositivas, presentaciones de diferentes temas en video beam, lo

importante que el uso de las Tic en el proceso de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento y lo que puede llegar a influir en el mejoramiento del rendimiento académico.

Se le enseñara que en este proceso de aprendizaje existen muchas formas de aprender hoy en día y estas lo facilitan cada vez más, porque lo hacen más dinámico, divertido y práctico. En este sentido los educandos obtendrán la información sobre sus actividades escolares con mucha rapidez y sin tantas complicaciones como se puede presentar en la búsqueda cuando se realiza en bibliotecas tradicionales, pues esta información en ocasiones no suele ser precisa ni actualizada con el contexto en que se vive.

Cuarto brindar la orientación y asesoría para buscar información en la red, usando los diferentes buscadores virtuales, dando un buen uso a estas herramientas educativas, mostrando su importancia en las diferentes consultas.

En este punto se mostrara a los educando la forma de ingresar a la red, en este caso se conocerá lo que es una red de conexión a internet, sus diferencias entre las redes LAN y las redes móviles, los diferentes navegadores y su forma de utilizar para ingresar en los buscadores o motores de búsqueda, logrando de esta manera identificar los diferentes buscadores de internet, conociendo las diversas direcciones electrónicas para adquirir la información y sus diversas formas de uso adecuadamente en el contexto educativo, mostrando su importancia en las diferentes consultas y actividades a presentar.

Quinto incentivar la creación de correos electrónicos para intercambiar información de carácter educativo, entre docentes y estudiantes.

Para lograr este objetivo se llevaran los estudiantes al aula de sistemas a cargo de los docentes encargados de la investigación junto con los docentes orientadores del grado quinto y se impartirán las instrucciones pertinentes para lograr crear una cuenta de correo en gmail.com, orientándoles paso a paso para que no tengan confusiones, se les recomendara escribir el usuario y la contraseña en su libreta de anotaciones para que no se les olvide.

Después se les enseñara la forma de cómo crear un mensaje y las diferentes aplicaciones para la elaboración de los mismos, además se les enseñara la forma de como adjuntar los diferentes archivos para posteriormente ser enviados. Luego se les orienta la forma de como enviarlos y donde escribir la dirección para quienes los reciben.

Posteriormente se les pedirá que escriban mensajes a sus compañeros, docentes y los envíen entre sí. Se les enseñara también la forma de guardar los contactos de las personas que les escriben.

Además les dejaremos actividades extraescolares donde se realicen investigaciones de diferentes temas y las envíen a las direcciones de correos electrónicos de sus docentes y en determinados casos solicitar las respectivas retroalimentaciones, para hacer el aprendizaje más interactivo, dinámico y divertido.

Sexto motivar la participación de los educandos en blogs educativos, portales y foros educativos retroalimentando sus conocimientos e intercambiando información con diferentes entes educativos a nivel mundial.

Para esta ocasión seguidamente de trabajar el ingreso a los buscadores en internet, conoceremos el uso de las diferentes páginas web como lo es el caso de los portales educativos, puesto que gracias a la cuenta de correo electrónico creada en Gmail, podemos acceder a diversos blogs y portales educativos, mostrando diversos puntos de vista e interactuando con diferentes personas a nivel mundial. De esta manera se busca establecer vínculos con diferentes entidades e instituciones educativas a nivel nacional, fomentando proyectos y estrategias de mejoramiento institucional, compartiendo experiencias y vivencias del contexto educativo, estrechando lazos de cordialidad para crear convenios con dichas instituciones.

Séptimo brindar orientación necesaria para ingresar al programa that quiz de forma dinámica y participar activamente en cada una de las actividades y talleres para reforzar los conocimientos aprendidos en el aula de clases, dado que los educandos son participan de manera activa en los talleres que involucren la aplicabilidad de las TIC.

Octavo es vital brindar a los educandos momentos de dinámicas y esparcimiento, motivando las diferentes agilidades didácticas, como lo son los juegos de refuerzos de conocimientos encontrados en el programa encarta 2008, el cual ofrece múltiples herramientas para desarrollar e aprendizaje colaborativo mediante dinámicas con el uso de las TIC, reforzando las diversas áreas del conocimiento.

Noveno es muy importante utilizar estrategias lúdico-pedagógicas con el uso de las TIC, debido a que los educandos poseen gran atracción por las dinámicas y por ende a las herramientas tecnológicas, por lo tanto preguntas de juegos de palabras y actividades que requieran movimiento son de mayor acogida por los estudiantes.

Decimo se puede verificar con el programa That quiz el avance de cada uno de los educandos debido a que gracias a esta herramienta se puede establecer cada uno de los parámetros de evaluación por educando, como lo son aciertos, puntos en contra, puntos a favor y estrategias por mejorar, por tal motivo es vital seguir realizando este seguimiento personal.

Undécimo, con la integración de la ofimática se generan múltiples resultados debido a que con el uso de programas como Microsoft office Power Point se fortalecen lazos de conocimientos, debido a que se pueden mostrar los conocimientos vistos y aplicados de manera práctica con los programas básicos del computador.

Décimo segundo la implementación de las TIC requiere dotar a los educandos de múltiples estrategias didácticas, debido a que la realización de las clases se debe ser innovador, dinámico y versátil para cautivar a los estudiantes con la programación, por tal motivo es vital tener una excelente programación curricular, debido a que de esta manera se pueden lograr avances notables y palpables con los educandos, enseñando la versatilidad de las TIC en todos los campos del conocimiento.

Décimo tercero debido a la innovación de los recursos educativos que ofrece las TIC, es vital empapar a los padres de familia de dicha labor didáctica educativa, puesto que ellos hacen

gran parte de la institución educativa y deben conocer el objetivo de integrar estas tecnologías educativas en el hogar y por ende en las diferentes actividades, logrando de esta manera un acompañamiento continuo por parte de ellos con sus hijos y el debido seguimiento a su avance y rendimiento académico.

Décimo cuarto dar a conocer al personal docente la importancia de incorporar las Tic en la planeación curricular de sus clases ejecutándolas de manera didáctica e interactiva.

Para dar a conocer esta orientación se le enseñara a los docentes la forma como planear una clase en el computador y la manera de crear los formatos respectivos, para poder llevar un orden de sus actividades y poderlas aplicar adecuadamente.

También se les enseñara la forma de crear diferentes diapositivas con colores llamativos a la visión de los estudiantes, la presentación de diferentes videos y la forma de como descargarlos de la red al computador o a un dispositivo de almacenamiento, juegos interactivos y la utilización de los diferentes software educativos, los cuales hacen el aprendizaje más dinámico y divertido para el educando.

Además se le explicara a los docentes por parte de los maestrantes a cargo de la investigación, la importancia que tiene la utilización de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque el estudiante no solo aprende escribiendo y escuchando, sino observando a través de la observación de videos, diapositivas y las diferentes herramientas y recursos que nos proporcionan las tic, los cuales permiten un aprendizaje más rápido y duradero en el estudiante, ya que las imágenes vistas hacen ver más real el aprendizaje.

Tabla No 2. CRONOGRAMA DE REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

ACTIVIDAD	SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	3	10	17	24	1	8	15	22
✓ Inducción al personal docente de la institución								
✓ Inducción con los educandos								
✓ Presentación de las herramientas que brinda la ofimática								
✓ Orientación y asesoría para buscar información en la red								
✓ Creación de correos electrónicos para intercambiar información de carácter educativo								
✓ Participación de los educandos en blogs educativos								
✓ Importancia de incorporar las Tic en la planeación curricular de sus clases ejecutándolas de manera didáctica e interactiva								

Fuente: de la autora

Tabla No 3. Fase de Validación:

<p>PRE TEST - POS TEST</p> <p>Contestar el siguiente cuestionario, rodeando con un círculo el número que corresponde a cada frase, siendo:</p> <p>1 En desacuerdo</p> <p>2 Algo de acuerdo</p>

3 De acuerdo

4 Muy de acuerdo

1. Los docentes le han brindado información acerca de las tic y sus usos..... 1 2 3 4
2. La ejecución de las diferentes clases se orienta a través de las tic..... 2 3 4
3. Reconoce que las tic influyen en el proceso de aprendizaje.....1 2 3 4
4. Utiliza usted las tic como herramienta de aprendizaje.....1 2 3 4
5. Cree usted que los docentes tienen una buena formación en las tic.....1 2 3 4
6. Tiene conocimiento acerca del internet y para qué sirve.....1 2 3 4
7. Encuentra con facilidad la información que busca cuando navega en la red...1 2 3 4
8. El aprendizaje mejoraría si se usaran adecuadamente las tic.....1 2 3 4
9. las herramientas Microsoft office, le han sido de utilidad para aprender.....1 2 3 4
10. La institución educativa cuenta con servicio de internet constantemente.....1 2 3 4
11. Su acceso es permanente al aula de sistemas para investigar.....1 2 3 4
12. Los portales educativos son sitios para la búsqueda de información de los
Estudiantes.....1 2 3 4
13. Las bibliotecas virtuales son bancos de información para los estudiantes.....1 2 3 4
14. Teniendo un uso adecuado de la red se encuentra información de calidad y
en muy corto tiempo.....1 2 3 4

Fuente: de la autora

Tabla No. 4 Resultados de frecuencias

TABLA DE RESULTADOS EN BASE A FRECUENCIAS EN CADA UNO DE LOS VALORES Y LA MEDIA

	RESULTADO PRE TES					RESULTADO POS TEST				
	FRECUENCIA									
Pregunta 1	1	2	3	4	X	1	2	3	4	X
Pregunta 2	15	5	0	0	7.5	0	4	8	8	6.0
Pregunta 3	8	6	3	3	5.5	0	5	10	5	7.5
Pregunta 4	13	5	2	0	7.5	0	2	8	10	6.0
Pregunta 5	8	6	4	3	5.5	2	4	9	5	5.5
Pregunta 6	8	6	4	3	5.5	0	2	10	8	6.0
Pregunta 7	10	6	2	2	6.0	3	4	8	5	5.5
Pregunta 8	11	4	3	2	6.5	2	3	7	8	5.0
Pregunta 9	10	8	2	0	5.0	0	4	8	8	6.0
Pregunta 10	12	4	2	2	7.0	0	2	12	6	7.0
pregunta 11	15	2	2	1	8.0	2	5	8	5	5.0
Pregunta 12	11	7	2	0	5.5	3	6	8	3	5.5
Pregunta 13	9	7	4	0	4.5	0	7	8	5	6.5
Pregunta 14	12	5	2	1	6.5	1	3	8	8	4.5
	8	6	5	1	4.5	0	4	10	6	7.0

En las

columnas 1, 2, 3,4 se indican el número de elecciones realizadas en cada uno de los valores y por pregunta. La columna X indica el valor medio otorgado a esa pregunta por la totalidad del grupo.

Fuente: de la autora.

ANALISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN EL POS TEST EN LA FASE DE VALIDACION

Con la implementación de las tic como estrategia pedagógica de los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Santa Lucia se evidencio que la mayoría de los estudiantes han recibido información de las Tic y sus diferentes usos, ya que en un comienzo en el pre test los estudiantes manifestaban haber recibido muy poca información acerca de las Tic, lo cual era muy preocupante y no permitía que los educandos mejorar su rendimiento académico. Además en un comienzo se notaba que las clases no se orientaban a través de las Tic, pero al implementar este proyecto los estudiantes manifiestan claramente que las diferentes clases están siendo orientadas a través de las TIC.

También se demostró claramente que la mayoría de estudiantes reconocen que las tic influyen demasiado en el proceso de aprendizaje, y utilizan las Tic como herramienta de aprendizaje un gran número de ellos, antes no pensaban que los docentes tenían una buena formación en tic, pero ahora piensan todo lo contrario, porque les han enseñado a manejar el internet y lo más importante que les han mostrado para que sirva y sus usos, pues encuentran con facilidad la información que buscan cuando navegan en la red y le dan el uso adecuado a este servicio, lo que antes les era muy difícil por su falta de conocimientos y el manejo de las herramientas las herramientas Microsoft office.

En cuanto al servicio de internet en un comienzo no se le daba tanta importancia, pero con la implementación de la propuesta pedagógica las directivas mejoraron el servicio de internet y es permanente y de fácil acceso para los educandos al aula de sistemas, lo cual antes era muy restringido, tanto para el uso de los equipos como los demás recursos tecnológicos que posee la institución educativa.

Con la implementación del pos test en la fase de validación se evidencio claramente lo importante que fue la implementación de esta propuesta pedagógica, ya que los estudiantes se encuentran muy motivados y muestran mucho interés por utilizar las TIC como herramienta pedagógica en su proceso de aprendizaje

Capítulo 5

Conclusiones y Recomendaciones

Con el presente trabajo de investigación se utilizaron las Tic como herramienta pedagógica y se adquirieron las herramientas necesarias para el desarrollo de una nueva pedagogía en la enseñanza de las diferentes áreas del conocimiento basadas en las Tic.

Se Desarrolló en los estudiantes y docentes competencias teórico-prácticas en el uso de las nuevas tecnologías como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, las cuales fueron bien recibidas por los educandos, los cuales las implementaron de inmediato en su proceso de aprendizaje.

Los educandos se incentivaron en la búsqueda de información mediante las diferentes páginas web o bibliotecas virtuales, lo cual fue muy benéfico en su proceso de aprendizaje porque se motivaron mucho por la investigación y la indagación sobre los temas de más interés de sus áreas de aprendizaje, logrando así optimizar su rendimiento académico.

Se fomentaron diferentes estrategias pedagógicas para que los estudiantes realizaran las respectivas investigaciones en cada una de las áreas de aprendizaje, teniendo en cuenta los recursos tecnológicos, los cuales servirán para impulsar diversos proyectos en su comunidad.

Los docentes se motivaron y aplicaron las Tic en el planeamiento y desarrollo de sus clases, lo cual permitió una mejor planeación y ejecución de las mismas. Todo esto contribuyó para que mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje de docentes y estudiantes del grado quinto de la institución educativa Santa Lucia, logrando así alcanzar las metas propuestas en el año lectivo 2016.

En cuanto al proceso de evaluación de los educandos se creó una cuenta en un sistema de evaluación llamado ThatQuiz es un sitio muy completo e interactivo en el que los alumnos pueden realizar ejercicios de matemáticas y de otras materias, pudiendo el profesor de forma muy sencilla

llevar un completo control de sus resultados y a la vez los estudiantes pueden tener la opción de conocer los resultados de inmediato al concluir dicha evaluación.

Con la creación de los diferentes blogs de carácter educativos los profesores y estudiantes tuvieron la oportunidad de intercambiar conceptos y conocimientos de los contenidos vistos en las respectivas clases. Todo esto permitió que existiera una retroalimentación más intensa y que los niños alcanzaran el rendimiento académico esperado en las áreas en las cuales se aplicó esta propuesta pedagógica.

Los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Santa Lucia adquirieron las habilidades y destrezas suficientes para el manejo de las herramientas de Microsoft, lo que permitió que en la utilización de las tic como herramienta pedagógica se obtuvieran los resultados esperados en cada uno de ellos, los cuales se mostraron muy motivados e interesados con la implementación de esta propuesta.

Con la implementación de esta propuesta pedagógica los docentes y estudiantes se sintieron muy a gusto, ya que conocieron diferentes herramientas tecnológicas de aprendizaje que antes desconocían y que desde ahora las pueden utilizar en su quehacer escolar de una manera muy fructífera, porque ya conocen los beneficios sus diferentes usos.

Recomendaciones

La comunidad educativa en general debe participar en la creación y aplicación de proyectos de tipo investigativo, permitiendo un mejor aprovechamiento de los conocimientos aprendidos.

Los docentes, directivos y educandos se deben capacitar de manera periódica para mejorar en el ámbito educativo la apropiación de las Tic mejorando el rendimiento académico en las diversas áreas del conocimiento.

La institución educativa debe contar con un excelente servicio de internet, de forma permanente durante el año lectivo para que los estudiantes logren realizar sus investigaciones, interactuando en la red con docentes para que así logren afianzar sus conocimientos.

Creación de blogs por parte de los docentes para la retroalimentación constante por parte de la comunidad educativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje con el uso de diversas estrategias pedagógicas

Se debe estimular a los padres de familia por parte de las directivas y docentes de la Institución Educativa para comprendan la importancia de dotar a sus hijos en sus hogares de los diferentes recursos tecnológicos que se requieren en el proceso de aprendizaje para que puedan practicar e investigar de forma continua los contenidos de su interés.

Los directivos y docentes de la institución educativa deberán hacer seguimiento permanente del proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos, para que se continúe utilizando las Tic como herramienta pedagógica en el desarrollo de las clases y sus prácticas escolares.

Lista de referencias

Andrés, M. y García M. (s/f)Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico.

Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Cabero Almenara Julio (1999), La creación de medios didácticos computarizados. Edición: El libro del texto ante la incorporación de las TIC a la enseñanza (2008) Europa: Santiago de Compostela.

Kemmis, 1989. La investigación acción. Edición: Laertes. Lugar: Barcelona

Giddens Anthony, 2004. Teoría de estructuración. Edición: Eudeba. Lugar: Mexico D.F.

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en:

<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

Tirapegui, C. (s/f) El juego en la clase de matemática. Disponible en:

<http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/equisangulo/num2vol1/articulo12.htm>

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.

Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

Yvern, A. (1998) ¿A qué jugamos?. Buenos Aires: Bonum.

Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar. España: Marsiega.

Salinas Ibáñez Julio (2008), Innovación educativa y uso de las Tic. Edición: Universidad
Internacional de Andalucía Lugar: Sevilla

Sierra, D. y Guédez, C. (2006) Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular.
Caracas: Fe y Alegría.

Anexos

Anexo 1. Encuesta a estudiantes

ENCUESTA SOBRE LA UTILIZACION DE LAS TIC A LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA LUCIA

DATOS GENERALES		
GENERO: Masculino <input type="checkbox"/>	Femenino <input type="checkbox"/>	EDAD:
Marque con una X las siguientes opciones en las preguntas de acuerdo a la utilización que usted le da a las Tic en su proceso de aprendizaje.		
1. ¿Hace uso de los computadores de la Institución Educativa para realizar sus actividades escolares?		
a) Los utilizo siempre b) En algunas ocasiones c) Nunca los uso d) Trabajo en casa		
2. ¿Ha tenido acceso al aula de sistemas para realizar investigaciones de su interés?		
a) Generalmente ingreso b) En algunas ocasiones logro hacer mis actividades c) Es muy difícil tener acceso al aula de sistemas d) Prefiero usar un café-internet		
3. ¿Sabes cómo hacer uso adecuado del internet?		
a) tengo algunos conocimientos b) La verdad nunca he podido ingresar c) Solo ingreso a redes sociales d) Ingreso únicamente a juegos		
4. ¿Para qué usas el correo electrónico?		
a) Para comunicarte con tus amigos b) Para comunicarte con tus docentes c) Para intercambiar información con tus compañeros d) Lo usas para actividades escolares y sociales		
5. ¿Crees que las Tic te ayudan en el proceso de aprendizaje?		
a) Son importantes para el aprendizaje b) Son un método aburrido de aprender c) Brindan muchas formas de enseñar los conocimientos		
6. ¿Los docentes orientan las clases utilizando las Tic?		
a) Mi profesor tiene muy poca idea de las tic b) Muchas veces vemos películas y videos c) En ninguna ocasión nos ha orientado mediante las tic		

d) Mi profesor, brinda herramientas didácticas para su uso de las tic

- 7. ¿Le gustaría que los docentes orientaran las clases haciendo uso de las Tic?**
- a) Sería muy importante**
 - b) Con las tic nos acarrea más trabajo**
 - c) Muy bueno porque es una manera didáctica y fácil de adquirir conocimientos.**
 - d) Sentiríamos temor, porque es un tema desconocido**
- 8. ¿Le gustaría tener cuenta en: Redes sociales como (Facebook, Twitter, Sonico, whatsapp)?**
- a) Me parecería interesante conocer estos sitios.**
 - b) Me harían perder el tiempo interactuando con personas que no conozco.**
 - d) Sería interesante, pues intercambiaría información escolar con mis compañeros.**
 - e) Estos sitios poco me llaman la atención.**
- 9. Te gustaría que tu profesor orientara las clases utilizando recursos como multimedia (gráficos, imágenes, audio, video...)**
- a) Sería muy valioso para nuestro aprendizaje.**
 - b) El aprendizaje sería más dinámico y divertido.**
 - c) Se volvería monótono y se pierde tiempo.**
 - d) Siempre y cuando el docente oriente en forma adecuada cada actividad.**
- 10. ¿Los docentes promueven el uso de las Tic en ustedes los estudiantes en el proceso de aprendizaje?**
- a) Nunca**
 - b) Muy pocas veces**
 - c) Siempre**
 - d) Solo para actividades en casa**

Anexo 2.

Tabla N° 5: CUESTIONARIO

PRE TEST - POS TEST

Contestar el siguiente cuestionario, rodeando con un círculo el número que corresponde a cada frase, siendo:

1 En desacuerdo

2 Algo de acuerdo

3 De acuerdo

4 Muy de acuerdo

- 1) Los docentes le han brindado información acerca de las tic y sus usos..... 1 2 3 4
- 2) La ejecución de las diferentes clases se orienta a través de las tic..... 2 3 4
- 3) Reconoce que las tic influyen en el proceso de aprendizaje.....1 2 3 4
- 4) Utiliza usted las tic como herramienta de aprendizaje.....1 2 3 4
- 5) Cree usted que los docentes tienen una buena formación en las tic.....1 2 3 4
- 6) Tiene conocimiento acerca del internet y para qué sirve.....1 2 3 4
- 7) Encuentra con facilidad la información que busca cuando navega en la red...1 2 3 4
- 8) El aprendizaje mejoraría si se usaran adecuadamente las tic.....1 2 3 4
- 9) las herramientas Microsoft office, le han sido de utilidad para aprender.....1 2 3 4
- 10) La institución educativa cuenta con servicio de internet constantemente.....1 2 3 4
- 11) Su acceso es permanente al aula de sistemas para investigar.....1 2 3 4
- 12) Los portales educativos son sitios para la búsqueda de información de los
Estudiantes.....1 2 3 4
- 13) Las bibliotecas virtuales son bancos de información para los estudiantes.....1 2 3 4
- 14) Teniendo un uso adecuado de la red se encuentra información de calidad y
en muy corto tiempo.....1 2 3 4

Fuente: de la autora.

Anexos 3

Figura No. 2 Aplicación de estrategias en clase



Fuente: de la autora.

Figura No. 3 Aplicación de estrategias en clase



Fuente: de la autora.

Figura No. 4 Dinámica de integración “El Tren”



Fuente: de la autora.

Figura No. 5 Socialización se software That Quiz.



Fuente: de la autora.

Figura No. 6 Explicación de las ayudas didácticas

The screenshot displays the WordPress dashboard interface. On the left, a sidebar menu titled 'Ayudas Didácticas en...' is open, showing various navigation options. The main content area features a post titled 'EL USO DEL BLOG COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA DE APRENDIZAJE PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE ATENCIÓN EN EL AULA DE CLASE CON LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAIRO SOCORRO'. The right sidebar contains several widgets, including 'Estadísticas' with a bar chart, 'Top de entradas (la semana pasada)' listing categories like SOFTWARES and ENTRETENIMIENTO, and 'Más Activo' also listing categories like SOFTWARES and ENTRETENIMIENTO.

Fuente: Blog <http://magisteriodigitalpurificacion.wordpress.com/>

Figura No. 7 Explicación de las ayudas didácticas

thatquiz

Cristina Rojas

Clases
tecnología

Ver exámenes
Ver notas
Editar clase
Clase nueva

Exámenes comunes
Enteros
Fracciones
Conceptos
Geometría
Triángulos
Figuras
Geometría
Puntos
Ángulos
Recta numérica
Trigonometría
Vocabulario
Geografía
Ciencia

Otros exámenes
Diseño
Directorio
Compartir

Administración
Salida
Mi cuenta
Instrucciones

Ángulos

Largo 20
Nivel 3
Duración Abierto
Orden Azar

Línea
Paralelo
Triángulo
Medida

Renovar

Nombre Auto
Ángulos (Triángulo)

Asignar

Para todas las clases

1. Triángulo
2. Triángulo
3. Triángulo
4. Triángulo
5. Triángulo
6. Triángulo

Próximo >>

Figuras del examen serán más claras y grandes.

Fuente: Programa on line That Quiz

Figura No. 8 Explicación de las ayudas didácticas

thatquiz

Cristina Rojas

Clases
Aprendizajes y tecnología

Ver exámenes
Ver notas
Editar clase
Clase nueva

Exámenes comunes
Enteros
Fracciones
Conceptos
Geometría
Vocabulario
Geografía
Ciencia
Células
Anatomía
Elementos
Conversiones

Otros exámenes
Diseño
Directorio
Compartir

Administración
Salida
Mi cuenta
Instrucciones

Biología

Largo 9
Nivel 3
Duración Abierto
Orden Fijo

Células
Procariota
Sistema
endomembranoso
Membrana celular
Célula vegetal
Célula animal
Célula neurona

Renovar

Nombre Auto
Procariota

Asignar

Para todas las clases

Cápsula
Pared celular
Membrana plasmática
Citoplasma
Ribosomas
Plásmido
Pili
Flagelo
Nucleoide

Imágen por: Mariana Ruiz Villarreal (Dominio público)

Fuente: Programa on line That Quiz

Figura No. 9 Explicación de las ayudas didácticas



Fuente: Programa Encarta 2008.

Figura No. 10 Explicación de las ayudas didácticas



Fuente: Programa Encarta 2008.

Con el fin de que los educandos tuvieran la forma de retroalimentarse en sus conocimientos en las áreas de ciencias naturales, matemáticas y español se creó el blog: docentes purificación, en donde se les proporcionó información con ayudas didácticas para que obtuvieran un conocimiento de una forma clara y bien explicada y a la vez dejaran sus respectivos comentarios positivos o negativos acerca del tema de interés, lo cual permite un intercambio de información y de conceptos que enriquecen el proceso de aprendizaje y lo hacen dinámico y divertido.

Además se creó en la plataforma de thatquiz que es un sistema de evaluación en las diferentes áreas del aprendizaje con el fin de que pudieran entrar a esta plataforma y responder los diferentes cuestionarios y a la vez poder medir su conocimiento, obteniendo su calificación de forma inmediata en cualquier momento que lo desee y su docente puede estar enterado del puntaje obtenido en dicha prueba.

GUIA DE CLASE PARA ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA LUCIA

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes en la búsqueda de información en internet y el uso del computador con sus herramientas.

- Los conocimientos previos de los estudiantes
- La participación de todos los estudiantes
- La retroalimentación constante al estudiante
- En actividades con el computador, siempre buscar que el estudiante interactúe y reflexione
- Ser estratégico cuando se use Internet, para evitar que los estudiantes no lo usen de manera efectiva
- Planear el tiempo utilizado en cada parte de la Actividad
- Brindar la información suficiente para que el estudiante busque información de calidad en la red.

- Se debe verificar que las herramientas (software – Hardware), necesarias para la actividad, estén funcionando.
- La actividad debe tener inicio, desarrollo y un cierre con su [evaluación auténtica](#)

Los estudiantes crearon correos electrónicos en gmail, con el fin de intercambiar información entre compañeros y docentes, los cuales los retroalimentaban a través de ellos con el fin de optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

También se realizaron consultas en internet de diferentes temas relacionados con las diferentes áreas del aprendizaje para que obtuvieran información clara y precisa de los temas de interés y de los cuales no se ha obtenido el conocimiento necesario para profundizar y afianzar el aprendizaje.

Figura No. 11 Explicación de las ayudas didácticas



Fuente: Página www.colombiaaprende.com

Colombia aprende es un portal educativo donde los estudiantes pueden consultar sobre diferentes temas de interés y de acuerdo con el contexto en que estamos viviendo.